

DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO MULTIMÍDIA DO ACERVO FOTOGRAFICO DO MUSEU DO VINHO MÁRIO DE PELLEGRIN¹

Julia Gaio²; Tiago Lopes Gonçalves³

INTRODUÇÃO

Apesar de sua história recente, o município de Videira tem um grande volume de conteúdo histórico, acúmulo do rápido desenvolvimento da cidade em seus aspectos sociais e econômicos afirma HOELLER(1995).

Para registrar toda esta evolução foi criado o Museu do Vinha Mario de Pellegrin, uma organização que com o auxílio das famílias videirenses, reúne uma coleção de documentos e fotos para a retratação das transformações ocorridas na cidade, ao longo dos anos.

A ideia do projeto esta baseada no fato da crescente utilização da informática para o auxílio em outras áreas da ciência. A pretensão é utilizar a informática para disponibilizar o material do museu digitalmente, um recurso que tem sido incorporado para transmitir conteúdos de uma forma inovadora.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Inicialmente, foi realizada organização do material documental, e em seguida, a análise e registro dos requisitos através de técnicas da Engenharia de Software, para sua documentação.

Em uma segunda etapa, foi feita uma pesquisa para identificação e validação de tecnologias atuais que proporcionam a interatividade com o usuário em um ambiente multimídia, e com isso, a escolha da ferramenta e linguagem utilizada na codificação do aplicativo.

¹O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil

²Aluna do Instituto Federal Catarinense - Campus Videira. Curso técnico em Informática. E-mail: julia_gaio_k@hotmail.com

³Professor Orientador do Instituto Federal Catarinense - Campus Videira. Curso técnico em Informática. E-mail: tiago.goncalves@ifc-videira.edu.br

Com a finalização do projeto e a escolha da linguagem, foi possível iniciar a codificação do aplicativo. Logo após, iniciou-se uma fase de testes e identificação de erros, para depois serem feitas as correções no código.

Após serem feitas todas as correções, o aplicativo pode ser publicado e gravado em DVDs.

Todas as atividades foram realizadas nos laboratórios de informática do IFC – Câmpus Videira, com auxílio do professor Tiago Lopes Gonçalves.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O desenvolvimento do aplicativo multimídia é uma ótima forma de transmitir todos os valores e o conhecimento cultural relativo ao acervo do museu. O projeto tem pretensões de se tornar um bom auxiliador do processo de ensino aprendizagem, tanto em suas exposições, quanto nas escolas de Videira, projetando, assim, o IFC- Câmpus Videira como instituição participativa na prestação de serviços a comunidade.

Contando que esta proposta alcançará o resultado esperado, os cidadãos da cidade estarão envolvidos de tal forma com a história de sua cidade, que de simples observadores, passarão a protagonistas, isto pelo forte sentimento de pertencimento transmitido pela suposta revivescência da história, e lembrança de tradições.

O projeto permitirá a preservação do acervo fotográfico do Museu uma vez que com a digitalização das fotos organizadas em um aplicativo, haverá menos manipulação e contatos com as imagens originais. Haverá ainda, uma nova proposta de divulgação da memória municipal a sociedade, utilizando-se de um veículo de comunicação e distribuição de dados atual, apropriado para o uso de visitantes da sala virtual do museu.

Há também, a contribuição do projeto na formação acadêmica dos alunos do IFC – Câmpus Videira é relevante, fornecendo uma oportunidade de aplicar seus conhecimentos em uma obra social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O grande progresso da tecnologia da computação ocasiona a idealização de projetos muito complexos, e o desenvolvimento de ferramentas que auxiliem outras esferas do conhecimento.

Este fato permitiu a concepção de um projeto como este, que ajude a museologia a tornar realmente acessível todo seu acervo, uma herança regional às gerações vindouras. Logo, este projeto se justifica, entre outros, pelo aspecto social, tecnológico e educativo.

No aspecto social, este projeto faz com que o museu ganhe uma nova função além de catalogação, é concebido um diálogo entre o visitante e o conteúdo informacional do museu. Com esta proposta, o museu oferece um novo olhar sobre o passado possibilitando uma pequena fuga de sua tradicional apresentação.

No aspecto tecnológico, nota-se a evidência das amplas possibilidades de desenvolvimento de aplicativos multimídia para a publicação de conteúdos em forma de software, especificado neste projeto, a materiais relacionados à história, proporcionando acessibilidade e difundibilidade de conteúdos.

E no contexto educativo, o projeto faz contribuição às áreas científicas envolvidas, estendendo os conhecimentos da sala de aula à realidade enquanto cria laços de integração.

REFERÊNCIAS

A Informática na actualidade. Wikispaces. Disponível em: <
[http://paulorainy.wikispaces.com/.../A+INFORMÁTICA+NA+ACTUALID...>. Acesso em: 2 set. 2012.](http://paulorainy.wikispaces.com/.../A+INFORMÁTICA+NA+ACTUALID...)

GRUZMAN, Carla. SIQUEIRA, Vera Helena F. O papel educacional do Museu de Ciências: desafios e transformações conceituais. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, Nº 2, 402-423,2007.

HOELLER, Maria Luiza Dal Bó. Uma cidade sem televisão: Videira, 1944 a 1970. Monografia. Especialização em história Social – Universidade do Vale do Itajaí – Univali – Itajaí - SC, 1995.